ANIDA

Revista de arte y escuela

Destripando la tecnología para crear. *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España
Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España
Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España
Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España
Esther Alba Pagán, Universitat València. España
Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España
Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España
María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España
Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España
Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz
Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Qué es un recurso y su presentación

Los recursos artístico-educativos plantean un enfoque transversal de la educación artística, utilizando la práctica artística como una herramienta para impulsar y fijar aprendizajes y primando el proceso frente al resultado.

Sirven como guía al mismo tiempo que favorecen la autonomía para adaptar la propuesta a cada contexto educativo.

La presentación de cada recurso incluye un abstract, palabras clave, fecha de recepción y selección, el acceso y descarga al recurso completo y las etapas y materias educativas asociadas.

Además, cuenta con Una reflexión de la persona creadora, su biografía, y unas 'Claves para el aula' en base a las competencias clave establecidas por el Sistema Educativo Español para favorecer un proceso de enseñanza - aprendizaje de carácter integral.

Leyenda para Claves en el aula

CCL → Competencia en comunicación lingüística

CMCT → Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD → Competencia digital

AA → Competencia para aprender a aprender

SIEE → Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

CEC → Conciencia y expresiones culturales

CSC → Competencias sociales y Cívicas

Recursos →

La garza, la bola y la rata

Aprendizaje a través de historias animadas

Isabel Cruz

La garza, la bola y la rata es una estrategia con la que niños, jóvenes y adultos pueden aprovechar las posibilidades que ofrece la animación para crear narraciones. Aprender los conceptos básicos de la animación, crear piezas en stop motion y producir narraciones audiovisuales para materias como literatura, historia, tecnología y biología, entre otras. Este recurso se puede integrar y adaptar de manera libre a distintos proyectos.

Es una actividad en vivo que puede realizarse de forma presencial o telepresencial. Se enseñará a hacer animación animando, en un acto performático similar al de los magos, poco a poco se va desvelando la magia de la animación. El profesor o tallerista propone una estructura general, algunos personajes y acciones sencillas para animar. La narración se completa a partir de la interacción con el público, a través de preguntas y respuestas se va creando la historia que cobra vida ante sus ojos.

Esta experiencia ofrece claves para que cada participante realice sus propias piezas animadas. Se promueve el uso de materiales que están al alcance de todos, sin comprar equipos costosos o especiales.

Heron, the Ball and the Rat

Heron, the Ball and the Rat is a strategy with which children, young people and adults can take advantage of the possibilities offered by animation to create narratives. Learn the basic concepts, produce Stopmotion pieces and audiovisual ones for subjects such as literature, history, technology, and biology, among others. These resources can be integrated and adapted freely to different projects.

It is a live activity that can be carried out in person or remotely. Animation is taught by doing it in a performative act similar to what magicians do unveiling the magic little by little. The teacher or workshop leader proposes a general structure, some characters and simple actions to animate. The story is completed through the interaction with the audience, questions and answers. Creating the story before their eyes.

This experience provides the keys for each participant to create their own animated pieces. It also promotes the use of materials without buying expensive or special equipment.

↓ Recibido/Received: 25/01/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Documentos

LA GARZA, LA BOLA Y LA RATA

Se puede ofrecer a públicos de todas las edades.

Materias relacionadas con las artes visuales.

Se puede aplicar de manera transversal junto con materias como biología, literatura e historia, entre otras.

Ver recurso →

Descargar PDF ↓

Fotograma de la animación

#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS*

Dibujo animado, Stop motion, Narración de historias, Magia, Creación artística, Material audiovisual

Animated films, Stop motion, Story telling, Magic, artistic creation, Audiovisual materials

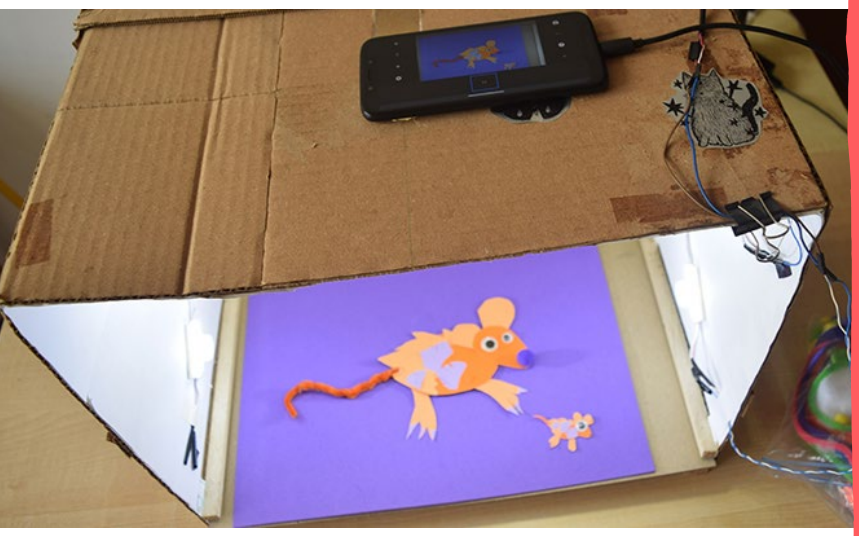
Una reflexión

La garza, la bola y la rata reúne mi trabajo como profesora y creadora, integra la necesidad de que ejercicios y obras propicien la interacción. Pienso que de esa manera se puede crecer y compartir con los demás de una manera tranquila y divertida para vivir mejor.

La estrategia surge motivada por la experiencia con mi hijo, pensé que sería bueno ofrecer talleres para niños. Siempre había trabajado con jóvenes en la universidad. Con los niños era urgente pensar cómo hacer la estrategia más llamativa, sencilla y participativa para cautivar su atención; sentía que competía con los contenidos llamativos que consumen a diario. Mi solución fue pensar que si podía hacer historias animadas, podía enseñar a través de ellas. Los niños disfrutan de las historias. Le sumé algo de magia y un componente visual. Luego hice hincapié en el uso del pensamiento de la imagen para crear propuestas pedagógicas.

Otro impulso se dio durante la pandemia. Me invitaron a participar en un espacio de conferencias, y no quería dar una charla académica. Era un encuentro telepresencial. Combiné el taller con comentarios sobre la estrategia pedagógica, y de allí salió la idea de que se podía compartir con profesores de otras disciplinas. Así nació La garza, la bola y la rata. Con ella el lugar de la animación se ha expandido y ha pasado de ser un campo especializado a una herramienta para aprender y pensar a la que todos podemos acceder.

Isabel Cruz, *creadora del recurso.*



Caja de luz

Isabel Cruz Licenciada en Artes Visuales de la Universidad del Valle. Trabaja como profesora en la Universidad Icesi y en la Universidad del Valle en Cali- Colombia. En la práctica integra el ejercicio artístico y el docente, su producción transita múltiples medios, sus principales focos de interés son la imagen digital, la animación, el dibujo y la relación cuerpo y técnica en el arte. Está a cargo del Club de Dibujo de la Universidad Icesi.

Instagram: @isabelcruz_3_2_1 / @boaanimacion

Claves para el aula

CEC

- Conocer en qué consiste la imagen en movimiento a través de la animación en stop motion.
- Expresarse a través de las distintas características de la imagen, colores, texturas y movimiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad gracias a la configuración de historias.

AA

- Despertar la curiosidad frente al funcionamiento de la animación y la creación de una nueva historia.
- Participar de manera activa en la dinámica grupal.

CCT

- Usar de manera creativa las herramientas digitales disponibles.
- Aprender cómo ayuda la tecnología a crear piezas que expresan y comunican visualmente.

CCL

- Expresar ideas y sensaciones a través de la imagen en movimiento.
- Apropiarse del lenguaje visual para formular ideas propias.

Dispositivo e interfaz aplicación

MARCO DE REFERENCIA

Rodari, G. (1983), *La gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias.* Editorial Argos Vergara.

Švankmajer, J. (2021), *Para ver cierra los ojos.* Pepitas de calabaza, Logroño.

Siguiente recurso →

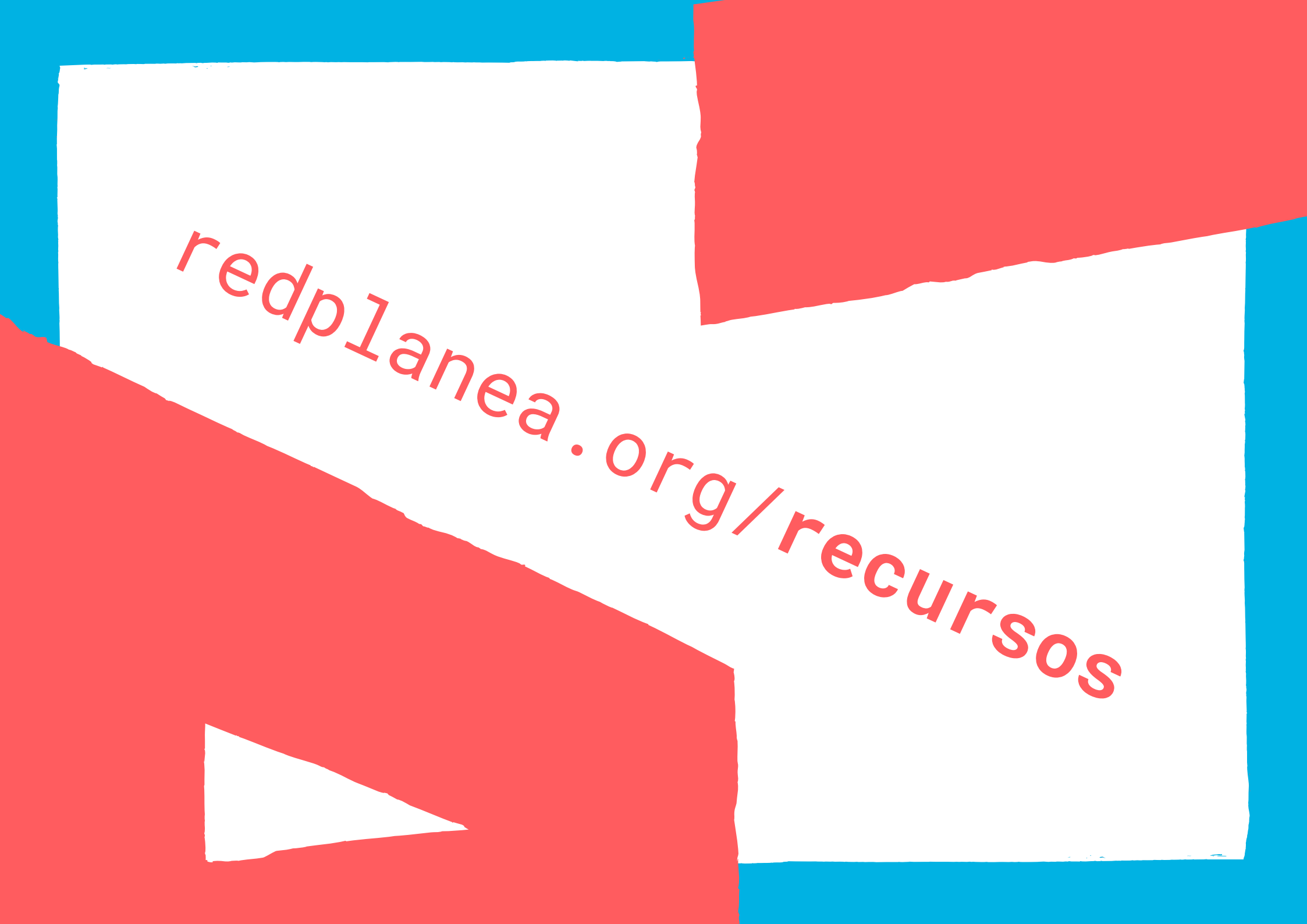
ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles
Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería
Ana María Barbero Franco, UNIR
Ana Montrull Martorell, Universitat de València
Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela
Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid
Ángeles de la Torre Bravo, IES Italica de Sevilla
Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba
Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla
Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada
Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería
Jodie Dinapoli, Universitat Politécnica de València
Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada
María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía
María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza
Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid
Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin
Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza
Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I
Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu
Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València
Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva
Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá

Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos